



小島秀夫

@Kojima\_Hideo


33年前のゲーム業界は、僅か5-6人の少数チームだった。僕は企画を立て、アイデアを出し、物語を書き、仕様書を書き、マップを方眼紙で書き、ドット絵を手伝い、直にデータ入力をし、フラグ管理や簡易言語でロジックを組み、二進数の画像圧縮を行い、全ての演出指示と調整をしながら、取説まで書いた。

Traducir Tweet

10:55 a. m. · 15 jun. 2019 · Twitter for iPhone

1,5 mil Retweets 27 Tweets citados 5,1 mil Me gusta

Reply Retweet Like Share




LEGARIA

@legacy\_legaria · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

小島監督の新しいメタルギアをもう一度やりたいです！

Reply Retweet 1 Like 4 Share



ムウスケ@ロックマンXdive楽しい

@roperopekotaro · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

もう小島監督がBIG BOSSってことで(´・Д・｀)

Reply Retweet 1 Like Share




こなき

@kinako\_kon · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

かっこよすぎる

Reply Retweet Like Share



時雨 朝

@asa\_sigure · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

33年まえということはまだ私は3歳。

すごい仕事量。  
すごいなと思います。


大人になってアダルトですがゲーム作りした時はもっともっと人がいた。

そう考えるとすごく恵まれてましたね。

5人か6人か。

かなり少ないですね。

Reply Retweet 1 Like 2 Share




Hidec

@Hidec10 · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

古き良き？かどうかはわかりませんが、昔の8bit時代の開発環境は大変でしたね

Reply Retweet Like 2 Share




sinkai-59

@soierie\_rei · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

そうした困難があって、今に続いているんですね。。最初につくった痕跡が、やがて道になる、のかな？？

Reply Retweet 1 Like 1 Share



ズカ


@hZAO7iFK7LMU5qU · 15 jun. 2019

En respuesta a @Kojima\_Hideo

MSX2でメタルギア見た時スゲーってなってメタルギア2はopムービーでSCCと画像にチビッタ！

Reply Retweet Like 1 Share

Personas relevantes



小島秀夫

@Kojima\_Hideo

Seguir

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

Condiciones de Servicio Política de Privacidad  
Política de cookies Información de anuncios  
Más opciones · © 2020 Twitter, Inc.